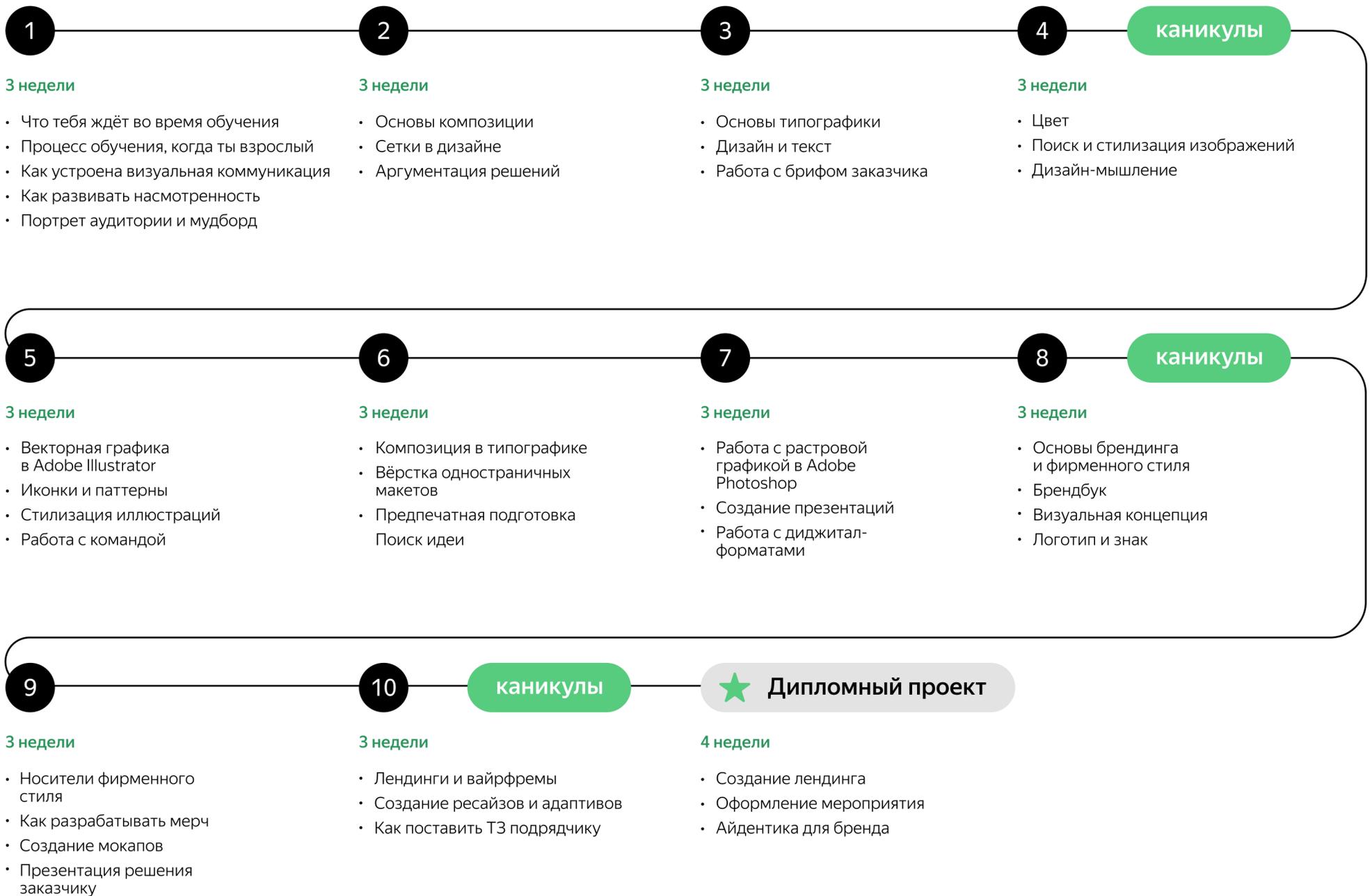


# Графический дизайнер



## 1 спринт Аудитория и визуальная коммуникация

3 недели

Погружение в обучение, после которого перейдём к основам визуальной коммуникации. Вы узнаете, как развивать насмотренность, где и как искать референсы и идеи. А также разберётесь, как составить портрет целевой аудитории, и соберете мудборд.

- Что тебя ждёт во время обучения
- Процесс обучения, когда ты взрослый
- Как устроена визуальная коммуникация
- Как развивать насмотренность
- Портрет аудитории и мудборд

## 2 спринт Композиция и сетки

3 недели

Начнём с обсуждения понятия композиции и покажем, как её выстроить с помощью сетки. Затем обсудим, как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

## 3 спринт Основы типографики и работа с текстом

3 недели

Этот спринт направлен на погружение в работу с текстом. Вы научитесь выделять цель и задачи текста и выстраивать его структуру. Расскажем, что такое кегль, интерлиньяж, длина строки, уровни типографики, шрифтовая лицензия, и как всем этим пользоваться при разработке дизайна. Затем научимся составлять гайд и разберёмся, какие вопросы следует задавать, чтобы уточнить у клиента техническое задание.

- Основы типографики
- Дизайн и текст
- Работа с брифом заказчика

## 4 спринт Работа с цветом и изображениями

3 недели

В этом спринте мы расскажем всё, что нужно знать про цвет начинающему дизайнеру. Научим подбирать качественные изображения и фотографии под задачу и настроение проекта, обсудим, как не нарушить авторские права, а также научим дорабатывать изображения: делать цветокоррекцию, кадрирование, составлять коллаж. Также вы узнаете, что такое дизайн-мышление.

- Цвет
- Поиск и стилизация изображений
- Дизайн-мышление

---

Каникулы

---

## 5 спринт

3 недели

### Векторная графика и работа с иллюстрациями

Начнем погружение в специализацию «Графический дизайнер». Познакомимся с программой Adobe Illustrator для работы с векторной графикой. Расскажем, что такое иконка, обсудим её задачи. Разберём создание бесшовных паттернов в Adobe Illustrator и стилизацию иллюстраций, как превращать разрозненные изображения в серию. Затем расскажем все о работе дизайнера в команде.

- Векторная графика в Adobe Illustrator
- Иконки и паттерны
- Стилизация иллюстраций
- Работа с командой

## 6 спринт

3 недели

### Композиция в типографике и предпечатная подготовка

В этом спринте расскажем о принципах композиции в типографике и вёрстке афиш, плакатов и листовок. Также научим готовить макеты к печати и общаться с типографией. Поговорим о том, что такое креативная идея, зачем она нужна, какие дизайнерские задачи можно решить с её помощью, а также научим использовать механики поиска идей, применять их в работе и оценивать готовые идеи.

- Композиция в типографике
- Вёрстка одностраничных макетов
- Предпечатная подготовка
- Поиск идеи

## 7 спринт

3 недели

### Растровая графика и дизайн социальных сетей

В этом спринте остановимся на особенностях работы с digital-форматами: от рекламного баннера до обложки любимого подкаста. Расскажем, как сделать качественную презентацию, поработаем с растровой графикой в Adobe Photoshop

- Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop
- Создание презентаций
- Работа с диджитал-форматами

Каникулы

## 8 спринт

3 недели

### Брендинг и визуальная концепция

Расскажем, как дизайн помогает брендам коммуницировать с аудиторией, что такое фирменный стиль, как составлять и читать брендбук. Покажем, как строится визуальная концепция и как разработать такие элементы, как логотип и фирменный знак.

- Основы брендинга и фирменного стиля
- Брендбук
- Визуальная концепция
- Логотип и знак

9 спринт

3 недели

## Носители фирменного стиля и создание мерча

Начнём с того, какие бывают носители фирменного стиля и как подобрать самый подходящий. Затем расскажем, что такое мерч, покажем примеры хорошего мерча и кейсы их создания, научим разрабатывать мерч и презентовать свои идеи на мокапах. В блоке по развитию софтскилов расскажем всё о том, как подготовиться к презентации проекта и успешно провести её.

- Носители фирменного стиля
- Как разрабатывать мерч
- Создание мокапов
- Презентация решения заказчику

10 спринт

3 недели

## Лендинги, адаптивы и анимация в Figma

Расскажем, что такое лендинг и чем он полезен, и как вайрфреймы помогают в создании лендингов. Покажем, как адаптировать сайты и прототипы под разные размеры и платформы.

Затем расскажем всё о работе с подрядчиком: в каких случаях дизайнер может работать с подрядчиками, как оценить качество портфолио потенциального подрядчика и понять, подходит ли он, научим составлять техническое задание и расскажем, как просить доработать проект.

- Лендинги и вайрфреймы
- Создание ресайзов и адаптивов
- Как поставить ТЗ подрядчику

Каникулы



## Дипломный проект

4 недели

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио и поможет при трудоустройстве. Будет три больших задачи на выбор. Что покажется интереснее, тому и будет посвящена твоя дипломная работа. Все задачи разные, каждая охватывает какое-то определённое направление работы графического дизайнера.

Диплом 1. Создание лендинга

Диплом 2. Оформление мероприятия

Диплом 3. Айдентика для бренда



## Что ещё?

### Вебинары

В каждом спринте, то есть каждые три недели, запланированы 2–3 групповые онлайн-встречи с наставником: обучающие воркшопы, вебинары, смотры работ и консультации. Программа консультаций может корректироваться в зависимости от пожеланий группы студентов.

### Мини-проекты, задачник и тренажёр насмотренности

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают твою насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

### Хакатоны и групповые проекты

Отдельный упор делается на развитие софтскилов (все аспекты общения с клиентами и подрядчиками: от начала до завершения проекта), а также на работу в команде. Некоторые задания студенты группы и направления выполняют вместе. Также проводятся хакатоны с учащимися других направлений Практикума.



## Карьерные продукты

### Фриланс-трек

Цель программы — помочь студенту выйти на рынок фриланса максимально конкурентоспособным и подготовленным. Ты научишься вести коммуникацию с заказчиком, формировать стоимость первых работ, оформлять социальные сети, защищать себя от недобросовестных клиентов.

### Карьерный трек

Здесь наша команда HR-экспертов поможет подготовить всё необходимое для эффективного поиска работы. Ты научишься составлять резюме, писать сопроводительные письма, а также проходить собеседования. Тебе предстоит проделать весь путь: от поиска вакансий и первого тестового задания до интервью и приглашения на работу.

Оба трека — бесплатные бонусы для студентов курса.